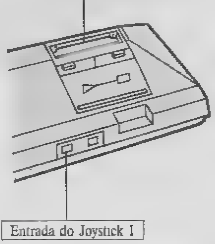
Psycho Fox

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado
2. Coloque o cartucho PSYCHO FOX no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para começar o jogo, aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2.**

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Introdução

No Japão, desde tempos imemoriais rendia-se culto a Inari Daimyojin isto é, à deusa raposa, como divindade suprema das colheitas, nos templos Inari. Diz a lenda que as sacerdotisas desses santuários eram raposas com poderes sobrenaturais.

Certa vez, uma raposa perversa tornou-se sacerdotisa de um templo Inari e concebeu um plano para conquistar o mundo. Esta malvada raposa, conhecida como Madfox Daimyojin, reuniu estranhas criaturas e, com o seu auxílio, tomou conta de um país que seria a base para seus sinistros propósitos.

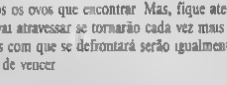
As outras raposas sacerdotisas dos demais templos Inari ordenaram a uma das raposas mais jovens que partisse para livrar o mundo da perversa Madfox Daimyojin, que tanto mal estava causando.

A raposa escolhida chamava-se Psycho Fox. Ela iniciou imediatamente sua missão e penetrou num estranho mundo, onde devia derrotar entes bizarros e os monstros que os chefiavam. Estes chefes encontravam-se em cada região que teve de percorrer, para finalmente derrotar a tão procurada Madfox Daimyojin. Psycho Fox valeu-se de uma poderosa técnica de golpes e da extraordinária capacidade de transformar se em outros animais. E mais do que isso, Psycho Fox também possui um grande e forte amigo, Bird Fly, que a ajuda contra seus atacantes. Entretanto, Bird Fly vive escondido no interior de um ovo e a localização deste é desconhecida.

É você quem deve ganar Psycho Fox em toda esta saga, na qual a heroína tem de vencer a perversa Madfox Daimyojin e conquistar seu mundo nefasto. Você controla os golpes de Psycho Fox e também decide quais as novas formas de animais que ela deve assumir para tirar partido de cada situação.

Agora, você já está pronto para iniciar a jornada com Psycho Fox. Sua primeira tarefa é descobrir Bird Fly, quebrando e abrindo todos os ovos que encontrar. Mas, fique atento! As regioes que vai atravessar se tornarão cada vez mais traiçoeiras e as criaturas com que se defrontará serão igualmente sempre mais difíceis de vencer.

Assuma o controle



①Botão D

- Movimenta Psycho Fox para a direita ou a esquerda. Esse movimento pode ser acelerado, se o botão for então mantido pressionado numa dessas direções.
- Faz Psycho Fox agachar-se, quando estiver parada. Para isso, aperta-se o botão para baixo.
- Seleciona itens.

(2) Botão 1

- Inicia o jogo
- Dá socos
- Liberta Bird Fly quando ele está pousado no "ombro" de Psycho Fox

(3) Botão 2

- Dá saltos.
- Confirma uma seleção.

Botão de pause

- Faz aparecer na tela a imagem dos itens

Começando

Ao aparecer a imagem de demonstração, aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2.** Aparece, então, a imagem do título. Comece o jogo apertando novamente o **Botão 1** ou o **Botão 2**. A partir da segunda vez em que se joga *Psycho Fox*, as palavras "START" e "CONTINUE" aparecem na imagem do título.

Para selecionar "START" ou "CONTINUE", aperte o **Botão D** para cima ou para baixo, a fim de movimentar o cursor. A seguir, aperte o **Botão 2**. Se selecionar "CONTINUE", o jogo recomeça a partir do início da etapa onde parou.

Jogando o jogo

Objetivo

O mundo no qual Psycho Fox entra foi lançado na desordem pela perversa Madfox Daimyojin. O solo está repleto de perigosas armadilhas e engenhos mortais, e há estranhas criaturas errantes que tentam liquidar nossa heroína. O seu objetivo é guiar Psycho Fox através desse mundo bizarro, eliminar todas as criaturas que tentam detê-la e, finalmente, dominar Madfox Daimyojin, no final da última etapa do jogo.

Fim do jogo

No começo do jogo, você, no papel de Psycho Fox, tem três vidas para enfrentar a missão. Você perde uma vida sempre que tocar um inimigo, cair na água ou desaparecer embaixo da tela. Entretanto, é possível aumentar o seu número de vidas ao longo do jogo. O número de vidas que você tem aparece na tela antes do início de uma nova rodada. O jogo termina se perder todas as suas vidas.

As etapas

Psycho Fox precisa vencer um total de 7 etapas
Cada etapa está dividida em 3 rodadas
No início de cada rodada há um painel que identifica a etapa e a rodada
Se Psycho Fox é derrotada, você recomeça do local indicado no painel

Etapa nº 1: Montanhas Místicas

Esta etapa está repleta de escadas e ilhas que flutuam nas nuvens! Além disso, movendo-se ao longo do solo, existe um caminho que sobe e penetra no céu. Você deverá ter algumas surpresas lá em cima. Fique de olho nos números lagos que existem. Você também se depara com o que é conhecido como "trampolins"
Quando Psycho Fox pula num "trampolim", este faz a heroína saltar no ar automaticamente. Se você fizer Psycho Fox pular no tempo certo, apertando o **Botão 2** você torna o salto ainda maior

(1) Trampolim.

(2) Bloco de lixo

(3) Lago

④ Ovo.

⑤ Poste flexível

⑥ Painel do fim da rodada.

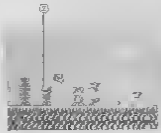
Etapa nº 2: Terra da Caveira

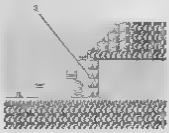
Aqui há muitas caveiras de aspecto fantasmagórico, colocadas no alto de colunas feitas de ossos. De vez em quando, uma das caveiras cai, no momento em que você passa, e ataca. As pontes que se estendem pelo céu são muito frágeis. Se você parar quando estiver atravessando-as, elas se desfazem sob seus pés, arremessando-o para o solo. Portanto, continue andando!

① Ponte evanescente.

(2) Coluna da caveira

(3) Parede frágil





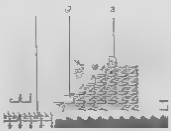
Etapa nº 3: Deserto Diabólico

Agora você enfrenta desertos que se movimentam bruscamente! A areia faz Psycho Fox perder velocidade. Cuidado, também, para não cair das escadas traiçoeiras. No alto de algumas delas existem canos de onde saem enormes bolas de ferro que podem tirar-lhe a vida! Tome cuidado e movimente-se com atenção.

(1) Chão de agulhas

(2) Escada traiçoeira

(3) Cano por onde saem bolas de ferro



Etapa nº 4 Zona de Vento

Nesta etapa, o solo apresenta tubos que, a intervalos, expelem lufadas de vento
Calculando o tempo certo na hora de saltar sobre esses tubos, você consegue impulso para alcançar lugares bem elevados no céu. Porém se durante sua movimentação, tocar num chão de agulhas ou bater contra um firro de agulhas, você perde uma de suas vidas

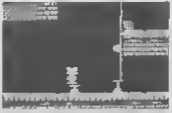
④ Tubo de vento.

Etapa nº 5 Passagem Subterrânea

Trata-se de um caminho subterrâneo revestido de tubos. Estes, ao longo da passagem, são horizontais e expelem, intermitentemente, lufadas de vento
Avance com o maior cuidado nestes trechos, pois o vento poderá carregá-lo para lugares perigosos onde você jamais gostaria de pisar! Além disso também há gangorras das quais você pode saltar, quando uma pesada bola de ferro cair na

ponta oposta à sua, mandando-o para o ar. Neste caso, se você souber aproveitar bem o impacto conseguirá alcançar locais que antes você nem imaginava que poderia atingir!

⑤ Gangorra.



Etapa nº 6: Zona de Gelo

Aqui o solo está coberto de gelo. Caminhar sobre essa superfície escorregadia torna-se difícil e perigoso. Assim, *não* tente parar de repente depois de adquirir velocidade. Você não conseguirá!

⑥ Solo congelado.

⑦ Bolas de fogo.

Etapa nº 7: Caverna Subterrânea

Esta caverna é escura e traiçoeira. Nela você encontra estruturas de aço fortemente inclinadas que o farão perder o controle, bem como escadas rolantes que o arrebatarão para lugares absolutamente indesejáveis. E tem mais: você encontra aqui reunidas *todas* as armadilhas que já encontrou ao longo das etapas anteriores.

⑧ Escada rolante.

⑨ Estrutura de aço.

A perversa Madfox Daimyojin!

⑩ Madfox Daimyojin

O jogo de bonificação

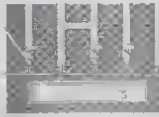
A imagem referente ao jogo de bonificação aparece no fim de cada rodada. Trata-se de uma espécie de loteria japonesa chamada "Amida", e que dá direito a prêmios. No jogo de bonificação você tem 5 caminhos à sua escolha. À medida que avança pelo caminho selecionado, Psycho Fox vê-se diante de encruzilhadas. Nessa altura, ela precisa virar à direita ou à esquerda, sempre seguindo o caminho inicial, na direção

ascendente. Assim procedendo depois de varias encruzilhadas ela chegara ao alto do "Amida" Então, você recebe o prêmio que se acha no fim do caminho Para entrar no jogo de bonificação, é preciso ter acumulado sacos de dinheiro encontráveis no trajeto da rodada anterior
É com eles que você faz suas apostas Quanto mais sacos de dinheiro tiver, mais caminhos você pode seguir para receber prêmios Se você não houver adquirido nenhum saco de dinheiro na rodada precedente, aparece na tela o aviso "No Bonus" ("Nenhum Bonus") Isto significa que você *não* pode disputar o jogo de bonificação.

Como proceder no jogo de bonificação

Na tela aparece a imagem com os 5 caminhos a escolher Selecione, com o **Botão D**, o caminho que você quer que Psycho Fox siga Depois de fazer a seleção, aperte o **Botão 2**. Psycho Fox aparece no ponto de partida do caminho selecionado.
Quando você não dispuser de mais sacos de dinheiro para continuar apostando, automaticamente Psycho Fox começa a movimentar-se através do "Amida", ate chegar ao fim do caminho. E no fim de cada caminho que podem estar localizados um templo, itens de prêmio e um buraco Se Psycho Fox chega ao local de um item, você pode pegá-lo. Se o caminho seguido por Psycho Fox leva-lo a cair num buraco, você não recebe nada Se dispuser ainda de dois ou mais sacos de dinheiro, você pode aumentar a quantia que deseja apostar ou o numero de caminhos que quer selecionar

① Psycho Fox
② Caminho inicial



Para aumentar o valor da aposta

Aumentando o valor de sua aposta num determinado caminho, você pode receber mais itens no final desse mesmo caminho Em outras palavras você recebe 1 item para cada saco de dinheiro apostado Para fazer isso, assim que Psycho Fox aparecer no ponto de partida aperte o **Botão 2** novamente: a quantia da aposta será dobrada. Se quiser diminuir o valor da aposta, aperte o **Botão 1** e o saco de dinheiro apostado será retirado.

Para aumentar o número de caminhos

Após a primeira Psycho Fox surgir no ponto de partida do primeiro caminho, aperte o **Botão D** para selecionar um segundo caminho A seguir, aperte o **Botão 2** e uma segunda Psycho Fox aparece no ponto de partida do segundo caminho selecionado E se você ainda tiver sacos de dinheiro disponíveis, o número de caminhos e de Psycho Foxes poderá ser aumentado ainda mais.

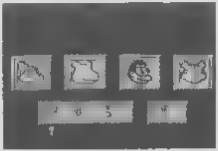
O templo

Quando Psycho Fox segue o caminho selecionado e chega a um templo, neste uma série de números começará a rodar, como numa máquina registradora. Para parar os números aperte o **Botão 1**. O número mostrado, então, indica o número de vidas extras que você recebe.

Os itens

Acumular diversos itens localizados ao longo do caminho torna muito mais fácil sua missão através deste estranho mundo. Os itens estão dentro de ovos caídos ao longo do caminho. Às vezes aparecem após você derrotar uma das criaturas sobrenaturais.

Ao encontrar um ovo, movimente Psycho Fox até perto dele e abra-o, golpeando o. Pode acontecer, às vezes, que o ovo não contenha nenhum item. E, o que é pior, alguns ovos contêm criaturas mirradas!



Para pegar o item que aparecer ponha Psycho Fox em contato direto com ele. Não há limite ao número de itens que você pode carregar. Você pode verificar quantos e quais tipos de itens você tem no momento, consultando os números mostrados na imagem dos ITENS.

Uso dos itens

Os itens servem para derrotar criaturas inimigas e também para transformar Psycho Fox em outros animais. Quando quiser utilizar um determinado item, aperte o Botão "PAUSA" no console. A imagem dos itens aparecerá na tela. Aperte o Botão D para movimentar a seta para a direita ou para a esquerda, a fim de selecionar o item que deseja utilizar. Depois, aperte o **Botão 2** para iniciar a utilização. Veja, no bloco seguinte, detalhes do funcionamento de cada item.

①O bastão Psycho
(O bastão da purificação Shinto.)

O bastão Psycho permite que você transforme Psycho Fox em outros animais. Quando este item é selecionado e o **Botão 2** e

apertado, uma das molduras que cercam as figuras de animais fica cor de laranja. Mexa o **Botão D** para a esquerda ou para a direita a fim de movimentar a moldura alaranjada, até que ela cerque a figura de animal no qual você quer transformar a Psycho Fox. Aí, então, aperte o **Botão 2**. A cena voltará para a Imagem de Jogo, agora com Psycho Fox na forma do animal que você selecionou.

(2) Figura de Palha

Ao selecionar este item, você volta imediatamente para a Imagem de Jogo. Esta começa, então, a tremer e a transformar-se em linhas curvas, enquanto raios de energia fluem através de toda a área. A Figura de Palha surge no centro da cena e liquida todas as criaturas inimigas que lá se encontrarem.

③ Remedio mágico

Tambem quando este item e selecionado a Imagem de Jogo volta À tela. Quase no mesmo instante, e só por um certo tempo, aparece uma estrela ao redor de Psycho Fox Durante esse tempo, Psycho Fox torna-se invencível. E so colocá-la em contato com os inimigos e estes serão derrotados

④ Sacos de dinheiro

São usados oas apostas feitas durante o percurso dos caminhos já referidos, que lhe podem render novos iteos e vidas nos

"jogos de bonificação" ao fim de cada rodada. Quando dispuser de 2 ou mais sacos de dinheiro, você pode apostar num numero multiplo de caminhos ou aumentar o valor da aposta utilizando um único caminho.

⑤ **Figuras de vidas adicionais**

Você pode aumentar o número de suas vidas adicionais, sempre que uma figura de animal, idêntica àquela em que Psycho Fox se transformou aparecer na tela com a inscrição "1 UP". É só alcançá-la e passar sobre ela

⑥ **Bird Fly**

Trata-se de um pássaro especial que lhe será de grande auxílio É um pássaro raro que possui o tremendo poder de derrotar criaturas inimigas Quando Bird Fly está pousado no "ombro" de Psycho Fox, utilize o **Botão 1** para fazê-lo voar e atacar inimigos Ele volta depois de algum tempo, pronto para novos ataques Enquanto Bird Fly estiver no "ombro" de Psycho Fox esta não será atingida pelos inimigos, mesmo que entre em contato com eles. Porém, nesse caso Bird Fly desaparece, voltando para dentro de um ovo. Para reencontrá-lo, você terá novamente de quebrar vários ovos ate encontrar aquele onde Bird Fly está.

E vamos começar!

O jogo começa com você no papel de Psycho Fox na Etapa 1 – 1 Vá logo distribuindo socos em seus inimigos, assim que eles atacarem Ao achar Bird Fly dentro de um ovo, liberte-o para ele avançar contra os atacantes No fim de cada etapa há um Monstro-chefe aguardando por você, sua habilidade e sua bravura

Durante o jogo, você só pode movimentar-se da esquerda para a direita Também não dá para voltar mais às áreas que desapareceram do lado esquerdo da tela.

Ao longo do trajeto que percorrer haverá lagos, cidades, ilhas flutuantes, ilhas de nuvens e trampolins Surgirão, ainda, várias espécies de obstáculos, verdadeiras armadilhas. pontes que de repente desaparecem, escadas traiçoeiras, encostas escorregadias, bem como superfícies e forros repletos de agulhas Todos eles podem reduzir o seu número de vidas Sua tarefa e achar o melhor jeito de ultrapassar esses obstáculos Cabe a você decidir o que e melhor enfrentá los diretamente ou achar uma estrada no céu, para evitá-los.

A estrada

O mundo em que Psycho Fox viaja é muito maior do que parece Ao encontrar lugares suspensos no ar, que você possa alcançar, salte para saber o que há lá em cima É capaz que você descubra um caminho melhor através do céu Ao invés de tentar desesperadamente manter o mesmo curso, é melhor buscar diferentes caminhos, a fim de decidir qual o melhor de todos E o que é mais importante. não se esqueça de descobrir também o maior número possível de ovos.

A transformação

Assim que Psycho Fox achar um Bastão Psycho ela estará apta a transformar-se em qualquer de três diferentes animais. Cada um destes tem suas próprias características. Transformando Psycho Fox num deles, você se aproveita dessas características para vencer trechos difíceis da estrada.
Para novos detalhes sobre o uso da transformação, veja o bloco "Uso dos Itens"

①Raposa

Esta é a forma original de Psycho Fox e que aparece no começo do jogo. Todas as suas características — caminhar, acelerar, poder de golpe, saltos longos e saltos elevados — obedecem sempre aos mesmos padrões.

② Hipopótamo

Possui inerível capacidade para destruir paredes. Porém, desde que ele é pesadão, suas características restantes o tornam a pior das outras formas animais.

③ Macaco

Saltos elevados são sua especialidade. O nível de suas demais características é levemente menor que o da raposa.

④ **Tigre**

É especialista em saltos longos e corrida veloz. Essas duas características são as melhores dentre todas as formas animais. Força nos golpes e altura nos pulos estão dentro dos padrões normais

Descrição dos inimigos

Criaturas estranhas:

1. Pockly Guy
2. Gabacho
3. Red Hopper
4. Bunbun Bee
5. Zizo Zizo
6. Skull
7. Pootan

Os Monstros-chefes

Aparecem na conclusão de cada etapa. Se um instrumento qualquer surgir na tela, use-o para derrotar o Monstro-chefe.

①Mad Tumbler (Etapas 1 e 5)

Pode ser derrotado com a escopeta de ar comprimido que baixa do alto da tela. Se Psycho Fox saltar sobre a escopeta, as balas saem do respectivo tambor. Então, atire as balas, para atingir as partes centrais do monstro. Quando todas elas forem atingidas, o monstro desaparecerá.

(2) Robo Fly (Etapa 2 e 4)

Trata-se de uma mosca mecânica. Quando o inseticida spray baixar do alto da tela, salte sobre o respectivo botão para pulverizar a mosca. Lembre-se de que o inseticida só funciona se a lata deste ficar bem perto do Robo Fly

(3) Doramuro (Etapas 3 e 6)

Este personagem de aparência inocente que, nas rodadas anteriores, segurava pacificamente os painéis na verdade vem a ser o Monstro-chefe! Entretanto, ele tem um ponto fraco. a

cabeça, que é bem frágil! Você pode derrotar este monstro saltando sobre sua cabeça

④ **Madfox Dannyojm (Etapa 7)**

Ela vai entrar em luta mortal com você, lançando-lhe raios assustadores. Porem, assim que ela baixar do alto da tela, será a sua vez de atacar, arremessando-lhe bombas e golpeando as abas laterais do lança raios

Dicas úteis

- Ao encontrar um lago extenso demais para ser pulado, você pode atravessá-lo pela própria superfície: acelere bastante sua velocidade e vá literalmente andando sobre a água, sem afundar. Utilize este mesmo método em muitas outras situações. Você também salta mais alto e mais longe se correr e tomar um bom impulso antes de saltar

- É muito importante estar familiarizado com as características e as habilidades de cada animal em que Psycho Fox vai transformar se. Assim, você tirará maior partido da transformação Por exemplo, se precisa saltar para lugares altos utilize a forma de um animal que pule bastante. Ou, se surgir uma parede em seu percurso, use a forma de um animal que possa derrubá-la.
- Use os postes flexíveis que encontrar para tirar partido de sua elasticidade e saltar mais alto e mais longe. Quanto mais velocidade e altura você conseguir ao agarrar-se ao poste, e apertando o **Botão D** no tempo certo, mais longe você conseguirá saltar
- Há zonas de desvio camufladas ao longo do caminho. Localize-as com o auxílio do Bird Fly Este, ao voar, poderá, em certos momentos, bater em algo invisível, mas que indica ser essa uma zona de desvio Para superá-la, envie Bird Fly ao mesmo lugar repetidas vezes, até que ele consiga ultrapassar
- Se avançar demais após libertar Bird Fly, você corre o risco de perdê-lo.
- Os itens que adquirir, durante o percurso, no interior de ovos e nos jogos de bonus *não* podem ser usados contra os Monstros-chefes.
- Saltando no momento certo, Psycho Fox pode estatelar inimigos no chão pulando sobre a cabeça deles Fazendo isso repetidas vezes consegue se eliminá los completamente.

TEC TOY

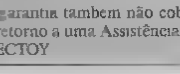
CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Tecnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia tambem não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY



TEC TOY INDUSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA
Estrada Torquato Tapajos, 5408 — Bairro Flores — Manaus — AM
CEP 69000 — Industria Brasileira
CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av Ermano Marchetti 576 — Sao Paulo — SP — CEP 05038
TELEFONE (011) 261 5797

TECTOY